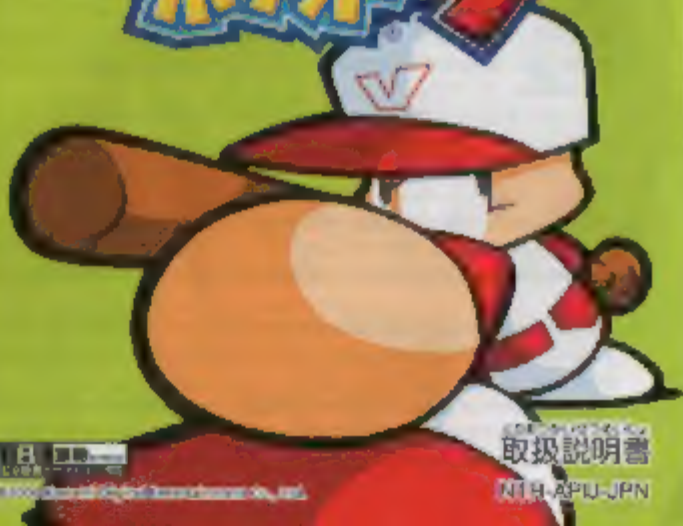


NINTENDO DS™

KONAMI

PT0025-01

パワプロ ポケット9



©2008 Konami Corporation. All rights reserved.

取扱説明書

NTH-APU-JPN

DS 拡張カートリッジについて

ご使用前に必ずお読みください

このソフトはDS 拡張カートリッジに対応しています。ご使用前に必ずお読みください。
DS 拡張カートリッジは、内蔵された特殊な回路による拡張機能があるゲームを遊べることができます。拡張機能を利用される場合は次のことに注意してください。なお、DS 拡張カートリッジの抜き差しは本体の電源を切ってから行ってください。
DS 拡張カートリッジを差し込んだ状態で電源を入れると自動的に拡張機能がオンになります。また、拡張機能を利用しない場合は、電源を切ってからDS 拡張カートリッジを抜いてください。

安全に使用していただくために



注意

- 雨・雪・霧などにけがや濡れがあり、故障を招いている方は、DS 拡張カートリッジを使用しないでください。故障を悪化させる恐れがあります。
- 幼児・小児・ひげなどお肌や髪が長い方は、本体の電源・DS 拡張カートリッジを握って使用しないでください。皮膚などを傷める可能性があります。
- 拡張機能に接続するときは一度電源を切り、電源を切ってDS 拡張カートリッジを抜いてください。
- 拡張機能を利用した状態で、長時間にわたって使用しないでください。必ずやとして30分ごとに本体上の休憩をしてください。

本体の取り扱いについて

ご使用上のお願い

- ゲームをするときは、本体を握って真横にのびるように立ててください。

本体のケアと点検

DS 拡張カートリッジから抜き取る

- 拡張機能を利用している場合、DS 拡張カートリッジの抜き取り時に、内蔵している特殊な回路の動作が正常にできますが、故障を招きません。

抜き差ししない

- DS 拡張カートリッジがしっかりと差し込まれているか確認してください。
- 電源がスリープ状態でDS 拡張カートリッジを差し込んだり、拡張機能を利用することによって故障します。
- DS 拡張カートリッジの抜き差し、または本体のDS 拡張カートリッジ差し込み口が汚れているか、確認してください。

電源が止まらぬ

- DS 拡張カートリッジの抜き差し、または本体のDS 拡張カートリッジ差し込み口が汚れているか、確認してください。

カートリッジ抜き出しのクリーニング方法

- 抜き出しの際による抜き出しの汚れを防止するため、定期的にクリーニングをおこないます。
- 本体や本体のゲームケースに付属「クリーニングキット」(CMG-001)を使用して、次のようにクリーニングをしてください。

- ※ 抜き出しの頻度などを減らすしないでください。
- ※ シンナー・ベンジンなどの有機溶剤、アルコールは使用しないでください。



ゲームの準備

1. 本体の電源がOFFになっていることを確認してから、DSカード差し込み口に「パワプロクンポケット9」のDSカードをカチッと嵌めるまで、しっかりと手で押し込んでください。また、拡張カードスロットを使用する場合は、GBAカードリッジ差し込み口に拡張カードリッジをしっかりと差し込んでください。
2. 本体の電源をONにすると画面が表示されますので、画面を右横に傾けたら、タッチスクリーンをタッチしてください。
3. DSメニュー画面の「パワプロクンポケット9」のパネルをタッチしてください。ゲームが始まります。
* 本体の起動モードをオートモードに設定している場合、この操作は必要ありません。詳しくは、38ページを参照してください。
4. 以後の操作方法は2ページをご覧ください。



DSワイヤレス通信(DSワイヤレスプレイ)の手順

通信プレイの方法を説明します。

使用するもの

- ニンテンドーDS・ニンテンドーDS Lite 2~4頁
- 「パワプロクンポケット9」カード 2~4頁

準備

1. 各本体の電源がOFFになっていることを確認し、各本体にDSカードを差し込んでください。
2. 各本体の電源をONにしてください。DSメニュー画面が表示されます。
3. 「パワプロクンポケット9」をタッチしてください。
4. 以後の操作方法は、38、42、44ページをご覧ください。

DSワイヤレス通信(1P対1Pモードプレイ)の手順

通信プレイの方法を説明します。

使用するもの

- ニンテンドーDS・ニンテンドーDS Lite 2~4頁
- 「パワプロクンポケット9」カード 1頁

準備 (1P対1Pモードの通信)

1. 本体の電源がOFFになっていることを確認し、本体にDSカードを差し込んでください。
2. 本体の電源をONにしてください。DSメニュー画面が表示されます。
3. 「パワプロクンポケット9」をタッチしてください。
4. 以後の操作方法は、44ページをご覧ください。



ゲームリスト画面

操作方法 (1P以外の本体(予備)の通信)

1. 本体の電源をONにしてください。DSメニュー画面が表示されます。
2. 「DSダウンロードプレイ」をタッチしてください。ゲームリスト画面が表示されます。
3. 「パワプロクンポケット9/ニサクセス」をタッチしてください。ダウンロード中の画面が表示されます。
4. 正しければ「はい」をタッチしてください。1Pからデータのダウンロードを開始します。
5. 以後の操作方法は、44ページをご覧ください。



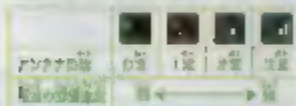
ダウンロード中の画面

通信プレイに関するご注意

通信プレイに関して、次のことに注意をしてください。

- DSメニュー画面やゲームのメニューなどに表示されるアイコンは、DSワイヤレス通信機能対応を示すアイコン(DSワイヤレスアイコン)です。DSワイヤレスアイコンが表示されているメニューを選択すると、ワイヤレス通信機能がONになります。無線通信が禁止されている場所(航空機内・病院・学校・公共施設など)では、使用しないようにしてください。

- 通信中の画面に表示されるアイコンは、電波の受信状態を示すアイコン(受信状態アイコン)です。画面右下に表示します。受信状態が悪いほど、通信の品質が低下し、通信プレイを行うことができません。



ワイヤレス通信機能がONになっている場合は、電波ランプが点滅します。

- 協調通信を行うために、次のことを参考に通信プレイを行ってください。
 - 本体同士の距離は10m以内、もしくは受信状態アイコンのアンテナの範囲を本以上とする距離としてください。
 - 本体同士は向き合うようにし、壁に入ったり、障害物が入らないようにしてください。
 - 電波干渉の源となる機器(ゲームボーイアドバンス専用ワイヤレスアダプタ・コンテンドー ゲームキューブ ワイヤレスコントローラ ウェーブバード ワイヤレスLAN 無線子レンジ・コードレス電話など)によって、通信プレイに支障が出る場合は、その場所から離れるか、電波干渉の源となる機器の使用を中止してください。

タッチスクリーンの基本操作

タッチペンでの基本操作には、次の2種類があります。

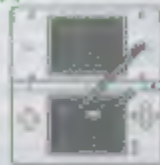
タッチする

タッチペンでタッチスクリーンを軽く触る操作で「タッチする」と言います。



スライドする

タッチペンでタッチスクリーンに軽く触れたまま、画面を滑らせる操作を「スライドする」と言います。



タッチスクリーンに関するご注意

- タッチスクリーンの操作は、本体付属のタッチペン、またはゲーム中に動作可能なもので操作してください。
- 鋭い尖ったタッチペンや硬いタッチペンを使用しないでください。
- タッチスクリーンを強く叩いたり、押しすぎたりしないでください。
- 指を当てて操作しないでください。
- 上書きやタッチペンなどで書くしないでください。
- タッチスクリーンの表面に、お菓子の食べかすなどをつけてはいけません。
- 液晶の保護シートを貼った場合は、保護シートの剥がれ防止のためよく読んで、必ず正しい貼り付け方法に従って貼ってください。

もくじ



基本操作(はしけんそく)	10
ゲームスタート	10
アクション野郎(アクションヤロウ)	
▶ 画面の見方(かめんのみかた)	12
▶ 打撃操作(うちげきそうさ)	13
▶ 技連打操作(わざれんうちそうさ)	15
▶ 投げ操作(なげそうさ)	16
▶ 受身操作(うけしんそうさ)	17
ゲームの進め方(ゲームのまゐりかた)	20
▶ 画面の見方(かめんのみかた)	12
▶ 試合の流れ(しあいのながれ)	20

ササゼス	
▶ 立回りのナイスガイ	22
▶ スペースキャプテン	23
▶ 少年隊(しょうしんたい)	24
▶ 選手第一(せんしゅだいいち)	24
練習(れんしゅう)	25
ペナント	26
アタシ	27
ハワキ	28

※このゲームは、全キャラクターの必殺技、2000年以降に発売されたゲームでも対応しています。

はげましの君たちがいてほしいですよ!

発売

7000-0001 大塚製作所(株) 開発・制作
株式会社コナミデジタルエンタテインメント
「バグバグ」ブランド(株) 監



ゲーム中に本体を動かすとスリープモードになり、バッテリーバックの消費を抑えることができます。スリープモードは本体を開くと解除されます。

基本操作

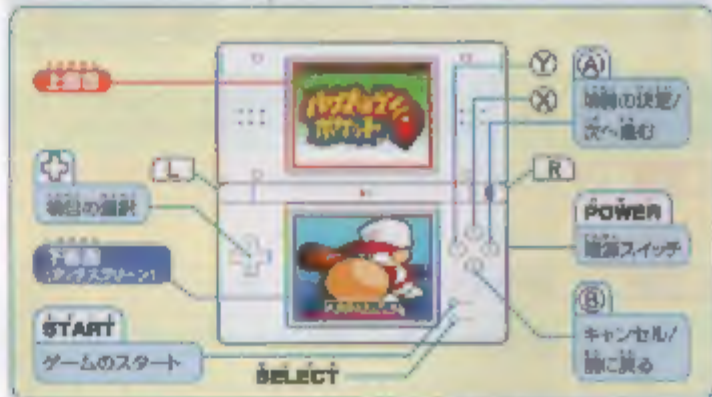


項目の決定などの一部の操作はタッチペンでも行えますが、本編では基本的にボタン操作で説明を行います。

操作方法

基本操作は次のようになります。タッチペンを使う場合は項目をタッチしてください。

目的のアイコンをタッチすると、その画面に切り替わります。



※この取扱説明書に掲載している画面等々の色は、本機が下画面となっています。

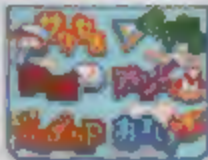
ゲームスタート



ゲームを起動したら、タイトル画面で⑧またはSTARTを押すか、下画面をタッチしてください。モード選択画面が表示されます。

⑧ モード選択画面

8つのモードを選ぶことができます。遊びたいモードを選んでください。



サクセス

P.32

ストーリーに沿ってオリジナル選手を育成するモードです。「選手アーク」で、作った選手のアークを拡張したり、やりとりすることもできます。

自由

P.35

コンピュータや友達と対戦できるモードです。

ベナント

P.39

ベナントレースを面白くするモードです。

アレンジ

P.42

自分だけのアレンジチームを作るモードです。

バフポケP

P.43

バフポケポイントを使って、いろいろなものを集めることができます。

めまげ

P.44

アルバムやミニゲームを楽しく、自分たちにゲームを拡張できます。

⑨ セーブについて

サクセスとベナントでゲームをやめるときは、かならず各モードのコマンドで「システム」の項目を選び、進行状況を保存してから終了してください。

保存せずに終了すると、正解にファイルが保存されません。なお、チームラン競争やバフポケポイント、おまけのデータはオートセーブされます。

★サクセス P.31

★ベナント P.39

⑩ 試合について

「バフプロクロポケット9」で試合の方法を「アクション野球」と「カード野球」の2種類から選ぶことができます。

「アクション野球」では通常の状況に合わせて選手を動かします。また「カード野球」では戦局時にカードを選ぶことで試合が進行します。そのためまったく違う2種類の試合を楽しむことができます。

★アクション野球 P.3

★カード野球 P.11

試合を終結したいときは…

試合を終結したいときは、「野球」画面の「ゲーム設定 P.10」でイニング数を調整することもできます。

アクション野球

画面の見方

アクション野球での画面の見方です。球場から見高アップ画面と、グラウンドを見下ろすロング画面の2画面が上画面に表示されます。

アップ画面

上画面にバッターボックス、下画面にランナーの動きや相手チームの守備位置が表示されます。



ロング画面

下画面はアップ画面のときと同じ表示になります。また、打球の落下点はオプションで「落下視察」を「する」に設定した場合はのみ表示されます。★「オプション」について P.10



タイム画面

試合中にB-TIMEを押すと、選手の交代や試合の中断などが行えます。

★キーによって選べるのは1回のみです。



フレイ：試合画面に戻ります。

交代・代走：選手を交代させ、代打または代走選手を起します。

選手・守備：守備時に選手の交代または守備位置の変更を行います。

オプション：オプションで設定の調整を行います。★「オプション」について P.10

スコア：現在のスコアを確認します。

作戦能力：現在見込んでいるピッチャーとバッターと仲間の特殊能力を確認します。★「作戦能力」について P.11

操作画面：操作方法を確認します。

★ **戻る**：試合をやめて、ロード画面に戻ります。

★下画面では自分のチームの選手がカラーで、相手チームの選手が白黒で表示されます。

アクション野球

投球



投球はアップ画面で行います。

※この時の操作はアップ画面(投球)モードでリアルタイムに投球している画面で行います。

●1塁アウトの場合は「1」

ピッチング

1 球種を決める



△で投げる球種を決めます。



2 投球開始



①でバッターボックスに向けて投球します。



3 コースの決定



投球モーション中に△でコースを決めます。



守備シフト切替

[L]で内野の、[R]で外野の守備配置を切り替えます。投球モーション中は、[L]を押すとバントシフトのみ切り替わります。



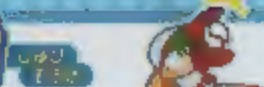
けんせい

指定した塁にけんせい球を投じます。また、下画面の塁をタッチしてもけんせいできます。



アクション野球

守備



守備はおもにロング画面で行います。

※この時の操作はアップ画面(投球)モードでリアルタイムに投球している画面で行います。●「アップ画面」について「1」

選手の移動

△や▽のついた操作選手を動かします。操作選手はボールに一番近い選手になります(動いていないとき)。



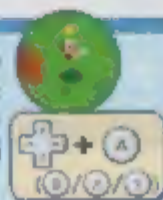
操作選手の固定

操作選手を固定します(動いていないとき)。



ジャンプ

△で方向を指定するとその方向に、指定しない場合は真上にジャンプします(ボタンによってジャンプの距離が異なります)。



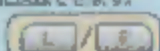
送球

指定した塁に向けて送球します。●下画面の「中継」のコースをタッチして送球が行われます。



中継に送球

盗塁時に、守備選手に向けて送球します。下画面の「中継」をタッチしても同様に送球できます。



試合の流れ

1 コースカードを選ぶ



コースカードを選んで④で指示します。なお、その前にとくしゅカード(固力カードや補じゅカード)を使うこともできます。



固力カード

 実行



選手が固力カードを打った時の場合と、打った後には必ず実行します。実行すると、固力カードの効果が、実行する選手(打者)のカードを選んで④(打者)で実行とくしゅ効果が解除されます。

補じゅカード

 実行

打者でなく、打者以外の選手が打ったカードで、打者以外の選手に実行すると、選手に選んだカードの効果が実行されます。

2 カードの組み合わせ判定

コースカードに選んでいる



あるの組合せになっていると、打者のカードが実行される

いいえ



打者のカードが実行されない

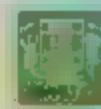
3 スロットを止める

③白のスロットで打者の結果を判定し、その

1st

「ボールが奪んだ方向

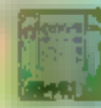
この状況により、各スロットの真ん中にくしゅカードが配置する可能性があります。



2nd

相手の攻撃

1stや、2ndの「ファインプレー」が成功、エラーのときは自分の結果が真ん中にくしゅカードのときは置くなりません。



3rd

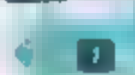
固力カードの打撃

●「打者の結果」で打者の結果が実行されます。



4 次の打撃へ

次の打撃にまわると、コースカードが選んだものに変わります。



3アウトでチェンジ

さすらいのナイスガイ

南島の革命軍チームの一員となり、ストーリーを進めるモードです。このモードをクリアすると、解放した島々を別のモードで遊ぶことができます。

①「さすらいのナイスガイ」の始め方

初めて起動すると、主人公の顔が画面に表示されます。データがある場合は、以下のメニューが表示されます。

- はじめる 主人公の顔を決めて、ゲームを開始から始めます。
- つづる 前回セーブしたつづりから始めます。
- けいこ データを削除します。



主人公の顔立

主人公の顔立、守備位置、技の得意技、有利属性、カラー、能力タイプ(変化技の属性)を画面に設定しています。



オプション設定

続いて、敵チームのボスやストーリー中に登場する野良の編成(アクション/回復/カード野良)などを設定します。[OK]をタッチして、すべての設定を確定したら、「はい」をタッチしてゲームを始めましょう。なお、バフボケポイント(10)を持っている場合、このあとにアイテムを言うことが可能です。

②「さすらいのナイスガイ」のルール

メイン画面(23)のコマンドで行動を選び、ストーリーを進めることから主人公の顔立を選んでください。

ストーリー中、ほかのチームとの顔立に重複することもあります。出番が来たら、顔立のルール(24)にしたがって顔立をゆがめましょう。

次の年の1月に行けばたらかり屋となり、主人公の別データ(25)に設定して別のモードで遊ぶことができます。また、解放をせずに主人公をバフボケポイントに設定することでもできます。



ゲームのルール

1月の顔立に決めた顔立、2月の顔立に引き分けるが、決めた顔立はゲームオーバーになります。

- ・1月の顔立は、1月の顔立に引き分けるが、決めた顔立はゲームオーバーになります。
- ・2月の顔立は、2月の顔立に引き分けるが、決めた顔立はゲームオーバーになります。

操作方法

サクセスモードのメイン画面や各画面では、右側にボタンを当てて操作します。

- | | 項目の選択 |
|-------|---------------|
| △ | 決定、メッセージ送り |
| ○ | キャンセル、メッセージ送り |
| × | メッセージのスキップ |
| □ | これまでの台本を読む |
| (L/R) | 主人公データの切り替え |

④ コマンド

④

メイン画面でコマンドを選んで行動を決めます。☆を押してコマンドを選び、○で決定してください。なお、「待機」「立ちつく」「回復」を選ぶと「盾」が消耗します。

● 2人プレイした場合は 両方とも ☆を押して、1人だけコマンドを選ぶと、もう1人は「待機」になります。



待機のアイコンを押して能力ポイントが1増えます(待機によって下がることがあります)。ダメージが回復されず、アーマーは減ることがあります。



立ちつくは敵と距離をとるような行動になります。ダメージは減りますが回復されず、ダメージを受けると倒れることがあります。



回復アイコンを押して☆消費します。回復に成功している場合は、このコマンドが消費されません。



バンダイゲージを消費して、敵は回復のアイコンになります。バンダイゲージの量は敵のHPがアップします。



能力アップアイコンを押して、これまで消費してきた能力ポイントをすべて、自分の能力に上げることができます。



持っているアイテムを選んで、消費して能力を上げることもできます。



必殺技はゲームの途中でも使えます。ゲームをやり終えたときにこのコマンドを選んでください。またイベントでの必殺技も使えます。

⑤ 能力について

⑤

主人公の能力は、コマンド「待機」や特定のイベントによって上がる「能力ポイント」を、コマンド「能力アップ」で使って上げることが出来ます。

主人公の能力
経験が積み重なると能力が高くなることを表し、アルファベットで表す能力は「A(最強)」→「E(最弱)」を順にしています。



能力アップについて

○でアップ(決定)した能力を選び、△で決定してください。能力ポイントが消費され、能力がアップします。すべて終わったら「OK」を選んでください。

● スキャンセルを押すと、すべての能力アップがキャンセルされます。

能力
アップ(決定)できる能力はカラーで表示されます。



● 能力ポイント
持っている能力ポイントと、所持中の能力アップアイテムに必要な能力ポイントです。

4722

スーパースター

すなわち、船医となり、船医を倒しながらワクチンを探しましょう。なお、このモードで船医にはバフホケポイント(10)を「サクセス1」をもらう必要があります。

◆「スペースキッズ」の具一見

「さすらいのナイスガイ」(R?)と同じく、主人公の設定を別の
 スタートします。コマンド「R」を「**新人 野村 浩一**」と入力し
 たら、「ワタナン」を削除し「ルナリオン」に作り直します。ワ
 タナンは特定のイベントを触ると、それぞれの「**過去**」を告
 げようになります。

本機内に録音ボタンがあるのでクリアと書き、主人公の持っている武器と
敵のデータなどを記録したり、バフボクポイントに記録することが出来ます。
武器は「マインド」の「内」でパーツを換えて調整することも出来ます。

4-44-15-

南條内にワグネルを助めとれ居たり、主人公が洞窟で負けしきつたサトウゲージの
 中身がゲージが0になるとゲームオーバーです。

★イン

「スヘースキャブテン」はメインとなる画面です。3つのゲージはイベントや戦闘によって変動します。

HPサービ

等入浴の儀式で、目、鼻、口と
ゲー、ロー、ローと叫びます。

1994

裁判官が「おとこ
 ちゃっていい...」と一歩
 近づくと、おとこは、

コメント 239 ◆
【ア】201-600,601
スト 12 を通するた
めのコマンドです。

◆ 本書の特色

※中国産の輸入品です、
※スチールとゲームオーバー
に似ています。

→ **1990**

4と7. すべてで導出し得ず。

→ 参考図書

！ 画面での操作が、中国
 映画の登場人物に似て
 います



全人型データ
L が長年の
実績と、
の年々増大
のスーパース
の成長を



⑥ コマンド

メイン画面でコマンドを選んで行動を決めます。(1)を押してコマンドを選び、(A)で決定してください。なお、「出発」で祠の扉まで行くと一定の自動が読み、「戦闘」「逃走」を選ぶと1日が経過します。

出 発



祠の扉まで向かいます。(1)でマップをスクロールして、目的地の場所を選んでください。移動開始の音が、移動し始める目印です。

出 発



画面内を移動します。移動により、イベントやイベントが起きます。

戦闘・逃走



「戦闘」を選ぶと敵や味方のHPゲージが表示し、「逃走」を選ぶと十両ゲージが表示します。

戦闘・逃走



戦闘の戦闘画面を完結することによって、本道中の戦闘は終了します。

戦闘・逃走



敵のHPを減らすパーツなどを発射することによって、敵を倒すことができます。

747/748



「アイテム」を選択すると持っているアイテムを使うことができます。「戦闘」を選択すると敵のHPを減らすことができます。また、敵のHPを減らすことができます。

戦闘・逃走



味方のステータスを回復したり、敵のHPを減らすことができます。また、敵のHPを減らすことができます。

戦闘・逃走



セーブしてゲームを中断できます。ゲームを再開するときは必ずこのコマンドを選んでください。また、イベントの発生場所も決まります。

⑦ 戦闘

本道で使える戦闘の場合、下図の通り操作して行きます。(1)の1/2で攻撃を決定し、(2)の1/2で回避している状態を使いましょう。敵を倒すと敵のHPゲージが0になると負けです。本道が本道から逃げていくと一瞬に倒れてくれます。

中道ゲージ

敵の体力ゲージ

中道ゲージ

エネルギー

敵の体力ゲージ

敵の体力ゲージ

敵の体力ゲージ

リーダー 敵の体力ゲージを減らす



⑧ 逃走

イベントによっては逃走が使えることがあります。地上での戦闘の場合、主人公の行動を止めるコマンドから選びましょう。主人公のHPが0になると負け、主人公のHPが0になると負けです。

1. 逃走 逃走ゲージが満タンの状態で逃走を選択します。

2. 逃走 逃走ゲージが満タンの状態で逃走を選択します。

3. 逃走 逃走ゲージが満タンの状態で逃走を選択します。逃げた後は必ずしも逃げたままです。

4. 逃走 逃走ゲージが満タンの状態で逃走を選択します。逃げた後は必ずしも逃げたままです。

5. 逃走 逃走ゲージが満タンの状態で逃走を選択します。

⑨ 仲間について

本道にいる場合、コマンド「仲間加入」で連れていくと、地上の戦闘で一瞬に倒れてくれます。また、仲間を連れていくと、戦闘時仲間から経験値が引かれるので気をつけましょう。



少将寺で修行をして主人公を育成する、ミニサクセスモードです。なお、このモードで遊ぶには10万ポケポイント(20)で「サクセス2」を買い取る必要があります。

①「少将寺」のルール

「とすらいのアイスガイ」(20)と同じく、主人公の成長を始めてスタートし修行。マンドを選んでさまざまな術、で修行を行い、能力を上げながらストーリーを進めと主人公を育成しましょう。

40日間修行が終わるとクリアとなり、主人公を選手モード(20)に登録したり、10万ポケポイントに売却することが出来ます。



ゲームオーバー

このゲームがまだ30日間続いたが、体力ゲージが0になるとゲームオーバーになります。

決闘について

4段階で進めると「決闘」というコマンドが選べるようになります。決闘のメニューから行うことができます。下画面の約が押し決闘のときにタッチして、相手にメッセージを伝えましょう。力があえてしまえば、Xのついた約をタッチするとダメージを受けます。相手のハートが0になると勝利となり、たくさんの能力ポイントがもらえます。



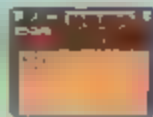
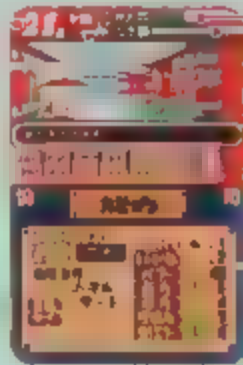
② メイン

「少将寺」がメインとなる画面です。このゲームは修行の進捗やイベントによって画面が変ります。

修行日時 ←

やるべきこと
修行日時、修行場所

コマンド ←
術を選んで修行や決闘してと進め、修行アップグレードを行います



体力ゲージ

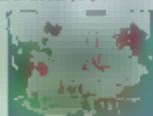
なくなる=ゲームオーバーになります。

こころゲージ

なくなるか、いっぱいになるとゲームオーバーです。

主人公データ

このゲームで修行を進めることができ、さまざまな能力をアップさせる。またコマンドで修行場所を選ぶ。画面は画面が変ります。



ゲーム設定

試合のルールやコンピュータの強さを調整できます。

- ロト 制 : OHP制のあり なしを設定します。
- つよさ : コンピュータの強さを「ふつり」「ふつり」「つより」「やつり」の4段階で設定します。
- イニング : イニング数を1～9回の中から設定します。
- 延長 : 延長のときに延長するイニング数を、なし・12回・16回で設定します。
- バウンド : ふつりバウンドを調整します。バウンドに設定すると ふつりよりボールがよく転ぶようになります。
- エラー : 試合中のエラーのあり なしを設定します。
- 盗塁 : 盗塁のあり なしを設定します。
- コールド : コールド勝ちとなる回数をなし・1・10回の中から設定します。

球ブレイク設定

試合中の動作についての設定を行います。

- 打 撃 : 打撃の動作を早撃で行う(マニュアル)か、コンピュータが行う(オート)か設定します。
- 捕 球 : 打球の動作を早撃で行うか、コンピュータが行うか設定します。
- 守 備 : 守備の動作を手動で行うか、コンピュータが行うか設定。エブ(セミオートにすると、後援のみコンピュータが動作します)。
- 投 球 : 投球の動作を早撃で行うか、コンピュータが行うか設定します(セミオートにすると、先頭ランナーのみ手動で動作します)。
- 盗 塁 : 盗塁の動作を手動で行うか、コンピュータが行うか設定します。
- かけこえ : 打ちあけたときに、捕手に届かせるポジションを指示するバシカンの設定をします。
- 地下道抜け : フライ球の打球の球が壁を越える しない シンク(盗塁)点をシンク壁で表示、ゆいすれかに設定します。
- シートカーブ : スwing時に、捕手でボールをシートカーブに合わせる(ロククオン)か、手動で合わせる(マニュアル)か設定します。

オーダー設定

「選手」を選ぶと自派と守備位置の入れ替え、「投手」を選ぶと先発投手の変更ができます。しの選んだ選手名または守備位置を選びましょう。



特殊能力

選手にはさまざまな特殊能力があり、選手の能力やチーム全体に影響を与えます。試合中にSTARTを押してタイムメニューを表示して、「特殊能力」を選び、現在発動中の特殊能力を確認できます。

選手データの取方

選手データ

→ 対戦前と
試合



→ 対戦前と
試合 → 対戦後



その他のモードについて

野球で遊ぶほかのモードについて紹介します。

練習時間

対戦と対戦します。どちらかが「リーダー」、どちらかが「参加者」として、試合を始めることができます。試合の開始場所はコンピュータ側（左側）と本場側（右側）です。

※ プレーヤーは、試合開始時に、試合開始の場所を選択します。

ホームラン競争

選手を1人選り、10回のうち何回ホームランを打てるかを競います。

※ プレーヤーは、試合開始時に、試合開始の場所を選択します。



キャンプ

対戦、試合の練習を繰り返す。チームを強化し、試合で勝つことが目的です。試合開始の場所は、試合開始の場所を選択します。



チームの練習としてプロ野球日本一をめざす「ベナント」と、選手データに設定し、試合を使ってベナントに参加できる「両のベナント」の2種類のモードです。

ベナントのモードについて

自分のチームとベナントに自分と残りの5チームを選び、チーム設定と試合設定をせめると、ベナント開始となります。

チーム設定

試合ルールやコンピュータの設定を設定できます。

1. コンピュータの選手を「よけい」「あつう」「つよい」「バブル」の4種類の選手で設定します。
2. 試合のルールを「リーグルール」「セリ」「グルール」に設定します。
3. ベナントの試合ルールを設定します。

試合設定

コンピュータが勝利したときの、各チームの試合の順位を設定できます。

1. 「おまかせ」にするとコンピュータが自動的に設定します。
2. 試合の順位です。
3. 中継ぎ投手を使う順位です。
4. オーダー別に設定する順位です。
5. ミートカーソルを強制的に「1」にする順位です。
6. ボールヒットの数を決定する順位です。
7. バントをする順位です。



ベナントのメインとなる画面です。日程や成績を確認し、コマンドを選んで試合を進めましょう。

カレンダー

自チームの試合予定と試合結果です。

試合結果

今日行われる試合です。選んで決定すると観戦することができ、試合中に「R」を押すと対戦設定を変更できます。

プレイ アクション画面で試合をプレイします。自チームでのみ観れます。

試合結果 試合で自動的に試合が行われます。

対戦設定 専用画面で試合が自動的に行われます。

観戦 試合で試合が行われます。

試合結果 試合結果だけを見ることができます。



コマンド

- 観戦** 試合を見ます。
- 対戦設定** フレイムのオプション設定を変更します。
- プレイ** ベナントレースを1日進めます。
- 試合結果** 各選手の成績を見ます。
- セーブ** セーブして終了します。

選手データ画面からプレイする選手を決め、ゲーム設定と年周目標を設定すると、ベナントレースとなります。他のベナントでは試合で手に入れた経験値を使って、サウセスの選手と同時に能力アップが行えます。

※1選手につき1回の選手と決めます。また、パスワード入力によって登録した選手は試合で決めます。

メイン画面でコマンドを選んで試合を進めます。

選手と年周

やる気ゲージ

試合中の能力に影響します。

経験値と能力

試合での成績によって中に入ります。

コマンド

- 観戦** ベナントレースを1日進め、試合を見ます。
- 対戦設定** 自チームの能力を見ます。
- プレイ** 自チームの能力を見ます。
- 試合結果** 自チームの能力を上げます。
- システム** セーブして終了したり、選手の選手も選手データに登録して、ベナントを完了します。

ベナントデータ

L/Rで切り替えることができ、手入力の能力や試合結果、年周目標などを確認できます。



アレンジ



選手データ **P34** に登録した選手や各球団の選手を組み合わせて、アレンジチームを作ることができるモードです。チームは全部でもつめて練習できます。

① アレンジメニュー

アレンジには3つのメニューがあります。

つくる：アレンジチームを作ります。

けす：登録してあるアレンジチームを消します。

通：チームのデータをコピーしやりとりできます。



② アレンジチームを作る

チームを登録するファイルを選び、続いてベースにするチームを決めます。選手や投手を入れ替えたり、オーダーを登録して自由にアレンジしたら「セーブ」を選び、チームを登録しましょう。

③ アレンジチームをあげる／もらう

アレンジチームをあげる場合は「あげる」、もらう場合は「もらう」を選びましょう。登録に成功し、あげた側がチームを選び、コピーが完了します。

●あきらめ、ロケータースタイルの選手 **P4** をあきらめよう。

パワポケP



サクセス **P21** をクリアすると手に入るパワポケポイントを使って、新しいサクセスやミニゲームなど、いろいろなものを買うことができるモードです。

① 買い物の仕方

○かタッチでほしいものを選び、上画面に必要なパワポケポイントと、買った商品の買値パワポケポイントが表示されます。(○)を押すか、タッチして買ってください。

なお、すでに購入済みのものやパワポケポイントが足りないものは商品で買取られ、買うことができません。

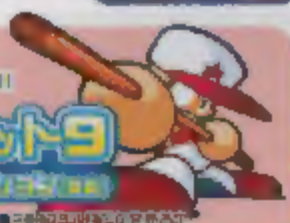


3つのサクセスモードを徹底攻略！
選手データやミニゲーム攻略もバッチリ！！

パワプロクンポケット9

① 試合ポイント ② コレクションポイント

●(株)コナミデジタルエンタテインメント ●開発協力 ●2007年9月14日発売



おまけ



さまざまな場面で見られる「アルバム」、ミニゲームを遊ぶ「ミニゲーム」、また自由に練習ができる「ダウンロード」の3つを調べます。

● アルバム

リクセスの画像や、登場人物のプロフィールを見ることができます。

● ミニゲーム

パワポケP 411 で買ったミニゲームで遊ぶことができます。

ミニゲーム「夕日に向かって」(コンテラDEポンチ)では「最終対戦」で友だちと最大4人まで同時に対戦することができます。「リーダー」を選んで参加者を待つか、「参加する」で他のリーダーを選んで対戦を始めてください。

★あらかじめ、このワイヤレスプレイの対応 (7.1) をご確認ください。



● ダウンロード

友だちにリクセスの「少彦寺」(411) の体験版を送ることができます。「あげる」をタッチしてゲームを配信し、パワポケPの能力をひろげよう。

★あらかじめ、DSダウンロードプレイの対応 (7.3) をご確認ください。

★ダウンロードしたデータはニンテンドーDS本体をスリープモードにしても消えませんが、電源を切ると消えてしまいます。



このゲームは、任天堂の登録商標であり、任天堂の許可なく複製、転載、または他の目的で再配布することはできません。

● ことわり

コナミデジタルエンタテインメントでは、お客様により安全で楽しい商品をお届けするために、常に品質向上を怠りません。そのため、品質向上が目的によって同一商品に多少の違いが生じる場合がございますので、ご了承ください。

開発：本ゲームソフトの著作権は株式会社(コナミデジタルエンタテインメント)が所有しております。

Copyright © The copyright of this game belongs to Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

"SONAR" is a registered trademark of SONAR CORPORATION.

"パワポケP" is a registered trademark of Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

バックアップ機能に関するご注意

- このDSカードには、ゲームの進捗や保存データをセーブ(記録)しておくバックアップ機能が付いています。
- お持ちの電源を切らず、電源ランプが点灯したままに10分程度待機し、その後、電源の切り、再起動の内蔵などの操作によってデータが消えてしまった場合は、復元できません。ご了承ください。

